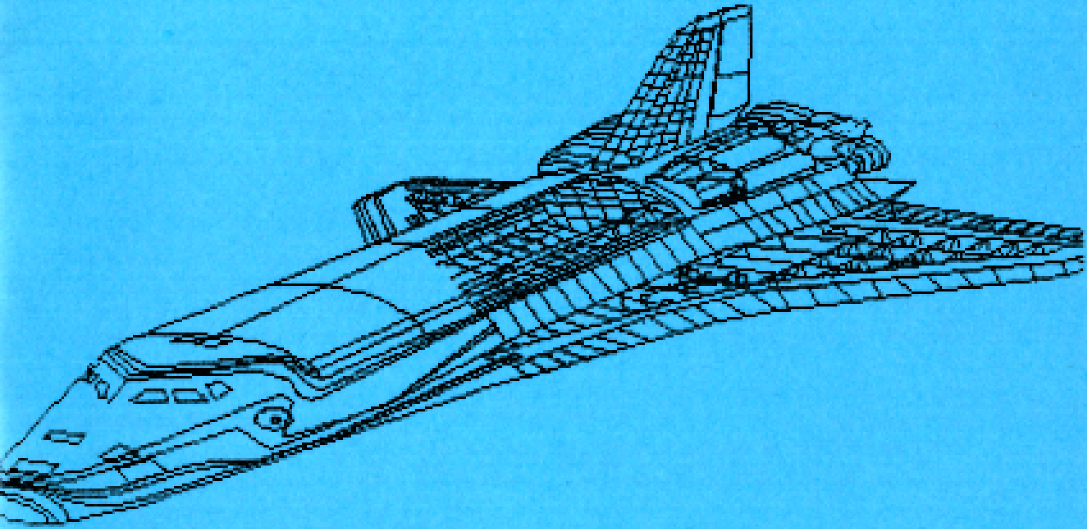


CLUBBLAD VAN MSX CLUB DRECHTSTEDEN

JAARGANG 3 NUMMER 7 JANUARI 1993

INHOUD :

2 : VOORWOORD
3 : DE BIBLIOTHEEK
4 : FRANTIC
6 : EHBO
7 : MSX PAINT IV
9 : DATACOMMUNICATIE 3
11 : JAPANS IN SPELLEN
15 : DATUMWIJZIGING OPEN DAG
16 : DIX
18 : 7,16 MHZ ERVARINGEN
20 : AGENDA
21 : FM-PAC OF MUZIEKMODULE ?
24 : MSX CONFIGURATIE
26 : BBS-LIJST deel 2
27 : COLOFON

- HET VOORWOORD -

Beste MSX Vrienden,

Het jaar is weer om en er is heel wat om op terug te zien. Afgelopen jaar begonnen we met ongeveer 25 leden en nu zitten we al op de 32! De club groeit dus nog steeds. in Januari hebben we met veel succes onze eerste open club dag gehouden. Daarom hebben we besloten het op 13 februari 1993 nog eens dunntjes over te doen. Er zijn clubproducten gemaakt door de zeer actieve leden, en er zitten er weer een aantal nieuwe aan te komen (o.a. een JAPANS woordenboek). Onze clubavonden worden goed bezocht. Er zouden echter wel wat meer mensen een computer kunnen nemen. Als u uw computer wel mee wilt nemen maar geen vervoer hebt dan moet u dat even laten weten aan het bestuur, zodat wij kunnen proberen er een regeling voor te treffen. Helaas zijn er ook wat minder leuke dingen gebeurt het afgelopen jaar. De 2 belangrijkste bladen in MSX land gaan in elkaar over. Er bestaat binnenkort nog maar één echt MSX-tijdschrift. Vroeger waren er dat nog zo'n stuk of vier, dus dat is een verarming van ons leesgenot. Maar niet getreurd; ons clubblad blijft nog gewoon bij de leden van onze club in de bus vallen (NvdR. of in de hand, als het op een clubavond uitgedeeld wordt). Ik besluit met de mededeling u een goed en gezond jaar 1993 toe te wensen waarin de MSX toch ook weer een belangrijke plaats zal innemen.

H.Meijers
Voorzitter

- OEPS, FOUTJE...! -

Het is ons (de redactie) weer eens gelukt het maken van het clubblad zo te plannen dat we er precies geen tijd voor hebben ivm. school. Onze excuses daarvoor. We hopen het dit jaar wat beter te plannen. We zijn gelukkig nog niet zo erg als het tijdschrift MSX-Mozaik; Het tweemaandelijkse tijdschrift dat ongeveer 3x per jaar verschijnt. DAT is pas planning!.

- DE BIBLIOTHEEK -

Sinds enige tijd loopt het bestuur rond met het plan een bibliotheek op te starten, met als doel het MSX gebeuren meer in de belangstelling te krijgen. Zo zullen er boeken en tijdschriften te lenen zijn over programmeren, maar ook over speltips, enz.

Het plan ziet er nu als volgt uit:

- Startdatum 1 januari 1993.

- Voorlopig zijn er 2 categorieen n.l.:
  - Categorie A: Boeken en Japanse tijdschriften
  - Categorie B: De reguliere tijdschriften zoals MCM,PTC etc.

- Uitleentijd bedraagt 1 maand (de periode tussen twee clubavonden).

- Uitleenbijdrage is voor - categorie A : Dfl. 1,-
  - categorie B : Dfl. 0,50

  De bijdrage zal geheel besteed worden aan de aanschaf van nieuwe boeken ,tijdschriften etc.

- Catalogus van de beschikbare boeken en tijdschriften is op de clubavond aanwezig.

- Het spreekt voor zich dat eventuele beschadigde cq vermiste boeken vergoed dienen te worden door de lezer.

- Verder verzoeken wij onze leden hun boekenkast eens door te zoeken en de overbodige boeken beschikbaar te stellen aan de club voor de bibliotheek.

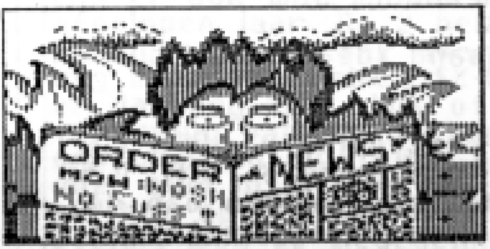
Voor inlichtingen : Wim de moor (penningmeester).

ANMA'S FRANTIC

En nog een nederlandse produktie (nee, ik ben heus niet chauvinistisch!), dit keer gemaakt door anma. Het spel bestaat uit 1 diskette. Na het leuk verzonnen intro (waarin tevens het schip van het spel 'No Fuss' in voorkomt) begint de demo en vertelt over Franc, die in een groot huis terechtkomt, waar hij de "evil Earl Cramp" tegenkomt. Franc is nu 'aangenomen' als butler en moet in het eerste level een glas wijn naar een nederlander brengen, die beneden zit te wachten.

het spel

Het spel is verder redelijk rechttoe rechtaan. In het begin van level 1 staat het glas wijn op een dienblad op de grond. Je kunt het oppakken maar ook weer neerzetten, dit is nodig als je bijvoorbeeld iets op moet pakken waar je een vijand mee kapot kunt gooien.



Onderweg naar beneden kom je allerlei voorwerpen en vijanden tegen. Zo liggen er hier en daar stolpen, waarmee je je glas wijn kunt bedekken, zodat het niet kapot kan gaan. Ja, inderdaad, het glas kan kapot vallen. Je kunt het ook verliezen als je er bijvoorbeeld mee tegen het plafond stoot, het valt dan naar beneden. Op zich is het allemaal erg leuk bedacht, maar het spel is nou niet bepaald wat je zegt speelbaar. Je moet precies weten wat wanneer komt, anders haal je het gewoon niet. Je valt dan bijvoorbeeld een gigantisch eind naar beneden, of je komt in een gedeelte te zitten waar onmogelijk is uit te komen. Nu is het wel mogelijk te schieten, maar

FRANTIC
vervolg

dit heeft weinig nut als je tussen twee muren in staat waar je niet overheen kunt springen. Daar is ook wel aan gedacht..... Er liggen namelijk hier en daar schoenen met veren eronder, waarmee je hoger kunt springen, maar die moet je wel net even hebben in geval van nood....

conclusie

Het spel is naar mijn mening niet speelbaar. Je

> **BUTLER wanted.**
> **Acceptation on sight**
> **We offer you:**
> **-good payments**
> **-great experience**
> **-nice treatment**
> **34 Earl road, LONDON.**

* De advertentie waar Franc op heeft gereageerd.....

moet het gewoon erg vaak spelen, wil je weten hoe of wat. De muziek is best leuk, en grafisch ziet het geheel er erg apart uit. Maar helaas, geen aanrader dit keer....

Arjan Kooij.

DE BEOORDELING :

GRAFISCH	:	85 %
SPELKWALITEIT	:	35 %
MUZIEK	:	75 %
TOTAAL	:	51 %

DOE-HET-ZELF E.H.B.O

In het kader van de cursus 'Algemene Vorming' deze keer: **E.H.B.O.** (doe-het-zelf) technieken.

1. Observeren.
Ga na of de patient geld bij zich heeft. Neem dit dan af, ten einde uitbreiding van het letsel te voorkomen, en om zelf nog wat achter de hand te houden......

2. Ademhalingsoefeningen.
In geval van ademhalingsmoeilijkheden, de keel geheel met twee handen omsluiten en dicht knijpen om zodoende langer lijden te voorkomen...

3. Bewusteloosheid.
Bij bewusteloosheidverschijnselen de patient zo lang mogelijk met rust laten, dan heeft hij/zij er langer plezier van...

4. Bloedverlies.
Bij ernstig bloedverlies de patient in een vergiet deponeren en geheel laten uitlekken, NIET door de wringer halen in verband met inwendige kneuzingen...

5. Botbreuk.
Bij breken van beide benen, de patient proberen op zijn handen te laten lopen...

6. Brandwonden.
Bij ernstige brandwonden, DIREKT korting vragen bij het crematorium...

7. Oogletsel.
In geval van ernstig oogletsel, onmiddellijk een blinde geleide hond imiteren...

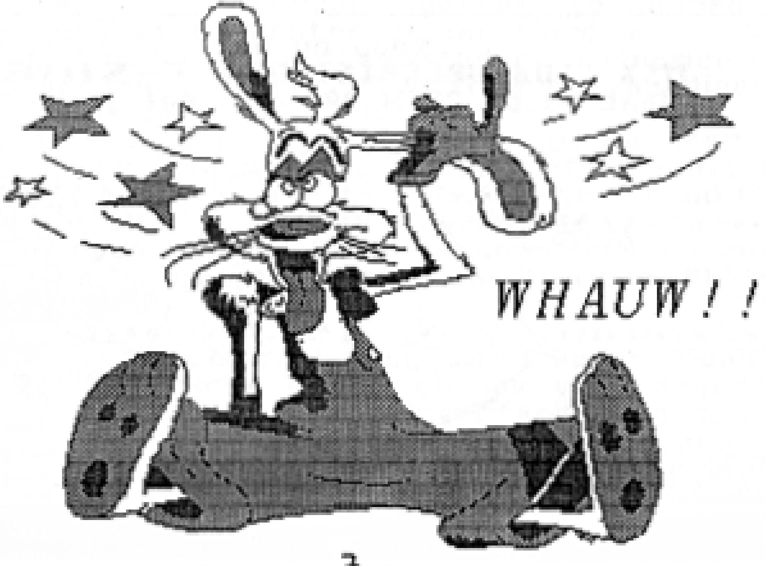
8. Verdrinking.
Als u een drenkeling ziet, gooi dan eventueel een reddingsboei, indien niet aanwezig dan wat anders (een steen of zo). Oefen hierop thuis en op de cursus...

9. Vergiftiging.
In geval van vergiftiging - behalve bij je schoonmoeder - direkt evacueren, Rijnmondraad waarschuwen en direkt de boel laten afgraven...

MSX PAINT IV

MSX PAINT 4 is de opvolger van Final Video Graphics (special). Het is een zeer uitgebreid tekenprogramma met unieke mogelijkheden. Het is gemaakt door Juan Salas, een Deen, die het programma PUBLIC DOMAIN heeft verklaard! U zult het dus ook in het binnenkort te verschijnen PUBLIC-DOMAIN ARCHIEF van de club kunnen vinden.

De mogelijkheden:
Met dit programma kunt u in vrijwel iedere schermmode werken: in 5,6,7,8 en 12. Voor SCREEN 12 is het retoucheerprogramma DOOZLE toegevoegd wat (denk ik) alle MSX 2+ bezitters al in hun bezit zullen hebben. Aan bezitters van een NMS 8280 is ook gedacht. Er zijn uitgebeide voorzieningen om te digitaliseren en te superimposen. Dit onderdeel heb ik echter uit gebrek aan een '80 niet kunnen uitproberen. De tekenopties van het programma zijn zeer uitgebreid. Alles is mogelijk: punten, lijnen, circels, polygonen, rechthoeken, waaiers, invullers, teksten en nog veel meer. De tekstopties zijn ten opzichte van FVG aanzienlijk verbeterd. Er is zelfs een font-editor aanwezig. PAINTen is op vele manieren mogelijk. Ook met zelf te definieren vullers (net



MSX PAINT IV

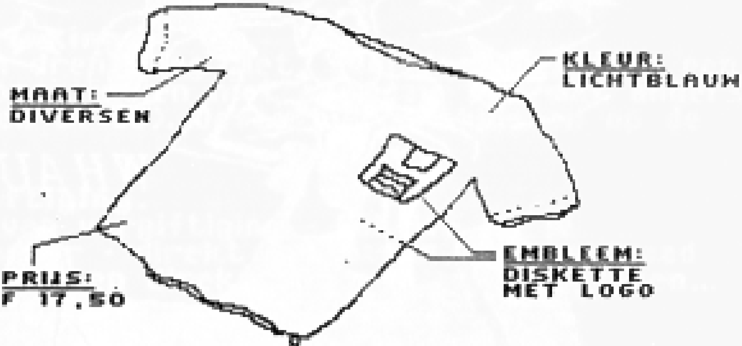
als bij DP en HALOS). Daarvoor is een BRUSH-editor aanwezig. Leuke opties van het programma zijn ook 3-dimensionaal roteren en het tekenen van 3-dimensionale figuren. Het laden en saven van tekeningen kan normaal en compressed. De compressiemethode van PAINT4 is zeer goed. Er kunnen ongeveer 25 screen 8 plaatjes op één diskette (!).
Alle onderdelen van PAINT4 (draw, dtm, digitise, block, disk, ...) worden apart van disk geladen. Dit is wel wat omslachtig maar zo kon wel een heel uitgebreid tekenpakket ontstaan. Het werken met PAINT4 gaat ook wat omslachtig. Vanwege de vele opties die het programma heeft zijn de pop-up menu's lang. Het is dus in het begin even zoeken naar alle opties.

Conclusie:

MSX PAINT 4 is een zeer uitgebreid tekkenpakket. Bijna alles wat u van een tekenprogramma zou wensen zit erin. Vanwege de vele opties en het van disk laden van de verschillende onderdelen is het werken met PAINT4 ietwat omslachtig maar dat is misschien een kwestie van wennen. Het pakket is zeker aan te raden aan ieder die wel eens wat tekent. Bovendien is het programma PUBLIC DOMAIN, dus het mag vrij gekopieerd worden. **Een aanrader!**

Arjan Steenbergen

koop nu het
MSX CLUB DRECHTSTEDEN T-SHIRT
en laat op de OPEN DAG zien dat je lid bent!



DATACOMMUNICATIE 3

Deze aflevering is nu eens niet geschreven door Hans Meijers, die overigens wel gewoon doorgaat met de cursus, maar door mij, Arjan Steenbergen. In deze aflevering wilde ik het hebben over de programmatuur en wat instellingen die erin gemaakt kunnen worden.

De meest gebruikte en bekende programma's voor het modemen zijn MOD, PHILTERM, XMOD1255, DATACOM en het ingebouwde programma van het Telcom modem. Ik zal ze straks kort even bespreken maar eerst even een verklaring van wat termen.

Verklaring van termen:

X/YMODEM: Dit zijn protocollèn (manieren) waarop bestanden kunnen worden overgezonden. DATA wordt in blokken van een x-aantal bytes overgestuurd, waarna een controlegetal wordt berekend. Het controlegetal (checksum) van de zender moet overeenkomen met het door de ontvanger berekende getal. In dat geval is dus een blok goed overgezonden. Het verschil tussen X- en YMODEM is dat de blokgrootte van YMODEM groter is dan bij XMODEM dus YMODEM is iets sneller. Bovendien wordt bij YMODEM de filenaam van het overgestuurde bestand mee gezonden zodat die niet ook nog op de ontvangende computer hoeft te worden ingetypt. Zo kunnen ook meerdere files achter elkaar worden verstuurd zonder dat er tussendoor filenamen moeten worden ingetypt. YMODEM is dus handiger en sneller dan XMODEM.

ANSI: Dit is de wijze van beeldopbouw. Wanneer geen ANSI wordt gebruikt, is het niet mogelijk om kleur te gebruiken. Wordt er wel ANSI gebruikt dan is gebruik van kleuren mogelijk en nog meer schermgrappen. BBS'en die ANSI ondersteunen zijn dus over het algemeen mooier dan 'gewone' BBS'en.

Communicatieprogramma's

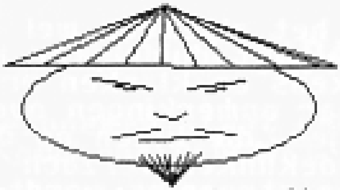
* MOD - Een communicatieprogramma versies voor het Philips en Telcom modem en ook voor Hayes modems (dus via een RS-232 interface aangesloten PC-modem). Een zeer gebruiksvriendelijk programma. Ondersteunt ANSI en YMODEM. Te bestellen bij Jos-Tel voor Fl 40,=. (nieuwste versie is #7.42)

DATACOMMUNICATIE 3

* PHILTERM - Een in New Modem BASIC geschreven terminalprogramma voor Philips en Telcom modems. Men kan er zelf aan verder programmeren. Ondersteunt YMODEM en (tegen betaling) ANSI. Het programma zelf is Public Domain, evenals New Modem Basic. (nieuwste is #3.2)
* XMOD1255 - Een communicatieprogramma voor het Philips modem. Het ondersteunt alleen XMODEM maar is heel geschikt om iemand bij jou te laten inbellen (privé verbindingen). Het is iets minder geschikt om mee naar BBS'en te bellen omdat het niet de standaard MSX-karakterset gebruikt en ook geen ANSI ondersteunt.
* DATACOM - Een communicatieprogramma dat in Home Office geintegreerd kan worden. Men kan dan heel simpel van terminal naar tekstverwerker naar database switchen. Het ondersteunt geen ANSI en gebruikt het YMODEM-protocol.
* MTCOM - Zo noem ik het ingebouwde programma van de Telcom modems maar even. Het is mogelijk om naar Viditel systemen te bellen en natuurlijk ook naar 'gewone' BBS'en. Het ondersteunt geen ANSI en gebruikt het XMODEM protocol. (in BBS'en is overigens ook een versie te vinden voor het Philips modem.)

Instellingen:

De instellingen die door vrijwel ieder BBS gebruikt worden zijn: 8 bits woordlengte, 1 stopbit en geen pariteit. Deze instellingen staan bij vrijwel ieder programma standaard al goed, alleen bij MTCOM dacht ik niet. Normaal gesproken belt u natuurlijk op de hoogst mogelijke snelheid: 1200 receive/75 send. Wilt u echter software uploaden (dus zenden) naar het BBS dan moet u precies het omgedraaide gebruiken. In de meeste BBS'en is daarvoor een voorziening aanwezig genaamd 'Baud-switch' of 'Baud-wissel' waardoor u niet nog een keer opnieuw hoeft te bellen om van baudrate te wisselen. Niet ieder communicatieprogramma ondersteunt echter dat systeem. Van MOD en PHILTERM weet ik zeker dat ze dat kunnen. DATACOM en XMOD1255 kunnen het niet. Van de rest durf ik het niet met zekerheid te zeggen. Wanneer uw programma de baud-switch niet ondersteunt dan zult u naar het BBS moeten bellen met van te voren al de goede snelheid.



JAPANS IN SPELLEN

Doordat veel software uit Japan komt is het aantal spellen dat Japans bevat ook sterk toegenomen. Dit zou een probleem zijn ware het niet dat de Japanse taal veel 'loanwords' of in het Nederlands leen- woorden bevat. Deze leenwoorden zijn woorden die in het Japans zijn overgenomen vanuit Amerika en Engeland. Men probeert een buitenlands woord zo goed mogelijk na te bootsen (of beter gezegd: te laten klinken) met een van de drie alfabetten die het Japans kent. Dit alfabet heet KATAKANA. Veel 'loanwords' zijn nieuwe woorden, vaak op het gebied van de technologie dus ook op het gebied van de computer. Veel termen zoals bv. disk, computer, save, load ed. zijn geschreven in KATAKANA en komen regelmatig voor in de menu's die gebruikt worden in MSX-spellen. Wat ik nu met dit artikel wil bereiken is dat u de KATAKANA woorden kan vertalen zodat het Engelse woord tevoorschijn komt.

Herkenning

Hoe zie ik dat iets in KATAKANA geschreven is? Japanse tekens bestaan uit klanken. Zo ook Katakana. Katakana kan je vergelijken met een alfabet zoals in het Nederlands. Elk teken heeft z'n eigen klank. Met deze klanken worden dus woorden nagebootst. Helaas zijn er ook nog twee andere alfabetten: Kanji en Hiragana, zodat niet elk Japans teken een Katakana teken is. Het is mischien het makkelijkst om uit te leggen hoe de tekens eruit zien.

* **Kanji** : complexe tekens ,veel streepjes, zoals bv. in figuur 5
* **Hiragana** : simpele tekens, minimaal 1 streep, maximaal 6 streepjes en over het algemeen zeer mooie ronde ,sierlijke vormen. Bv. figuur 6
* **Katakana** : lijkt veel op Hiragana met als verschil dat ze in het algemeen zeer strak zijn, geen mooie rondingen maar het lijkt als of veel van de tekens met lineaal getrokken kunnen worden. Voorbeelden van tekens zie je in tabel 1.

- JAPANS IN SPELLEN -

Aan de strakheid kan je ze in het algemeen wel herkennen maar om het allemaal wat duidelijker te maken zijn de tabellen met tekens en klanken er ook bij afgedrukt. Nog een paar opmerkingen over de tekens. Twee kleine streepjes ,die lijken op de ″ ,bij één zorgen voor een medeklinker verzachting. Bijvoorbeeld 'TE' met twee streepjes wordt 'DE', 'KA' met twee streepjes wordt 'GA'. Een rondje bij een teken zorgt ervoor dat er een 'P' komt te staan, bv 'HO' wordt 'PO'. Dit is allemaal te zien in de tabellen. Ook iets om op te letten is dat de grootte van een teken een rol speelt. Als een klein teken 'TSU' voor een medeklinker staat dan wordt er nadruk op die letter gelegt, bv. tsuKA -> KKA , uitzondering : tsuCHI wordt TCHI. Tekens die je ook als kleine letter tegen komt zijn YA,YU,YO,I,A,U,E,O. Deze worden gebruikt om de klank te beinvloeden. In de tabellen staat wat er dan met het voorgaande of volgende teken gebeurd.

Hoe klinken de klanken?

Om de tekens te kunnen vertalen naar het Engels is het wel van belang dat men het geheel goed uitspreekt. Hieronder volgen een paar Engelse woorden waarvan de klank het zelfde is als in het Japans:

a	zoals in	father
i	zoals in	macaroni
u	zoals in	zulu
e	zoals in	edge of melody
o	zoals in	solo or oasis
sh	zoals in	sharp
ch	zoals in	cheat

Om een lange klank te krijgen bij klinkers zet men bij Katakana een horizontaal streepje achter de desbetreffende klinker, bv A- = AA, U- = UU, GU- = GUU. De klinkers B,D,J,K,M,N,P en T worden hetzelfde als in het Engels uitgesproken. De klinkers 'I' en 'U' vallen meestal weg als ze tussen de volgende medeklinkers staan: CH,F,H,K,P,S,SH,TS,T. De 'U' valt helemaal weg als hij aan het eind staat, bv. DESU spreekt je uit als DES (je laat de U gewoon weg of fluistert hem). Hetzelfde kom je veel tegen met de 'o' alhoewel het niet in

- JAPANS IN SPELLEN -

lesboeken staat vermeld maar toch vaak bij Katakana gebruikt wordt.

Wat klijgen we nou weel? (NvdR. Splaakgeblek?) Een totaal afwijkende klank is de 'R'. Hij wordt vaak als een 'L' uitgesproken maar soms ook als een 'R' uitgesproken bij Katakana. 'RI' kan dus 'LI' of 'RI' zijn, dit is dus meestal even puzzelen maar je went er snel aan. Nu we alle klanken gehad hebben kunnen we eindelijk aan het echte werk beginnen.

Japanse tekens, here we come!!
Ik wil het vertalen van Katakana woorden aan de hand van aantal voorbeelden duidelijk maken.

* Figuur 1: REIN lijkt op z'n engels uitgesproken al veel op het eigenlijke woord, namelijk RAIN (regen)
* Figuur 2: RO-SUTO → klinker verlenging → ROOSUTO → een 'U' tussen 'S' en 'T' valt weg → ROOSTO. Een 'O' wordt een beetje gefluisterd aan het eind, net als bij een 'U' → ROOST. Het woord is dus ROAST (=braden).
* Figuur 3: ROBOtsuTO → medeklinker nadruk → ROBOTTO, → 'O' eraf en het wordt ROBOTT. Het woord was dus ROBOT.
* Figuur 4: RONGU → 'U' eraf → RONG → 'R' kan ook een 'L' zijn dus we hebben RONG en LONG. Voor zover ik weet bestaat het woord RONG niet in het Engels dus moet het wel LONG zijn (=lang).

Om veel gebruikte Japanse computertermen snel op te kunnen zoeken heb ik er nog een tabel uit mijn woordenboek bij geplaatst.

Tot slot

Het is belangrijk dat je gevonden japanse woorden goed uitspreekt (op z'n Engels en dus niet op z'n hollands) om er achter te kunnen komen wat er bedoelt wordt. Om andere tekens zoals kanji en hiragana te kunnen vertalen zal je of een woordenboek moeten kopen (al gauw rond de f250 voor een GOED kanji-woordenboek) of even moeten wachten op het computer-woordenboek waar ik nu mee bezig ben.

Bas Vijfwinkel

a	i	u	e	o	ya	yu	yo
ア a	イ i	ウ u	エ e	オ o	ヤ ya	ユ yu	ヨ yo
カ ka	キ ki	ク ku	ケ ke	コ ko	キャ kya	キュ kyu	キョ kyo
ガ ga	ギ gi	グ gu	ゲ ge	ゴ go	ギャ gya	ギュ gyu	ギョ gyo
サ sa	シ shi	ス su	セ se	ソ so	シャ sha	シュ shu	ショ sho
ザ za	ジ ji	ズ zu	ゼ ze	ゾ zo	ジャ ja[2]	ジュ ju	ジョ jo
タ ta	チ chi	ツ tsu	テ te	ト to	チャ cha	チュ chu	チョ cho
ダ da	ヂ ji	ヅ zu	デ de	ド do	ヂャ jya[2]	ヂュ ju	ヂョ jo
ナ na	ニ ni	ヌ nu	ネ ne	ノ no	ニャ nya	ニュ nyu	ニョ nyo
ハ ha	ヒ hi	フ fu	ヘ (h)e	ホ ho	ヒャ hya	ヒュ hyu	ヒョ hyo
バ ba	ビ bi	ブ bu	ベ be	ボ bo	ビャ bya	ビュ byu	ビョ byo
パ pa	ピ pi	プ pu	ペ pe	ポ po	ピャ pya	ピュ pyu	ピョ pyo
マ ma	ミ mi	ム mu	メ me	モ mo	ミャ mya	ミュ myu	ミョ myo
ラ ra	リ ri	ル ru	レ re	ロ ro	リャ rya	リュ ryu	リョ ryo
ワ wa				ヲ wo			ン n

スィ si	シェ she	ジェ je		
ティ ti	トゥ tu	ディ di	ドゥ du	チェ che
ファ fa	フィ fi	フェ fe	フォ fo	
ヴァ va	ヴィ vi	ヴ vu	ヴェ ve	ヴォ vo
ウィ ui (wi)	ウェ ue (we)	ウォ uo (wo)		

Figuur 1 レイン

Figuur 2 ロースト

Figuur 3 ロボット

Figuur 4 ロング

Figuur 5 用語

Figuur 6 ろてん

- OPEN DAG -

In verband met een computerbeurs in Eindhoven van 28-31 Januari, waren enkele standhouders op de open dag niet in staat op 30 Januari bij ons aanwezig te zijn. Hierdoor waren wij genoodzaakt de open dag te verzetten naar:

ZATERDAG 13 FEBRUARI

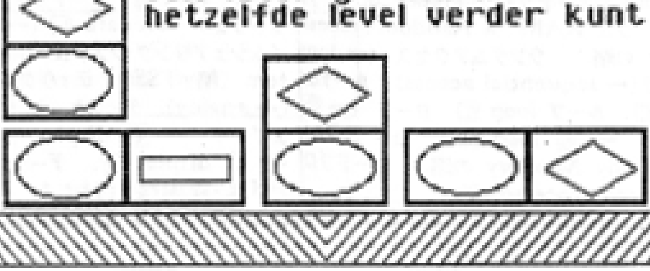
We hopen natuurlijk dat u ook aanwezig kunt en zult zijn op de open dag (liefst met MCD T-Shirt). U bent van harte welkom. Op deze open dag zal ook de MCD PUBLIC-DOMAIN BAK geïntroduceerd worden. De verwachting is dat er om te beginnen zo'n 100 titels in staan. Heeft u zelf nog PD-software laat het ons dan weten. Op die manier krijgen we een zo interessant mogelijke PD-bak. Op de achterkant van het clubblad staat de advertentie zoals hij in het MCCM en in de krant (de Stem van Dordt) komt te staan.

[C] デバッグ — [他] debug ◎ デフォルト default [U] トラック track [C] 2進法 binary (system [notation]) [U] バーコード bar code [C] ハードウェア hardware [U] (↔ software) ハードコピー hard copy [C] バイト byte [C] パソコン (=パーソナルコンピューター) personal computer [C] バッファ buffer [C] パラメータ parameter [C] ビット bit [C] ★ *binary digit* の短縮形. ファイル file [C] フィールド field [C] フォートラン FORTRAN ★ *FORmula TRANslator* の短縮形. プリンター printer [C] フローチャート flowchart [C] プログラマー programmer [C] プログラム — [名] program [C] — [他] program ◎. プロセッサー processor [C] フロッピーディスク floppy disk [C] ベーシック BASIC ★ *Beginner's All-Purpose Symbolic Instruction Code* の略. 編集 — [他] edit ◎ 変数 variable [C] マイコン (=マイクロコンピューター) microcomputer [C] メモリー memory [U] ★ 装置は [C]. ラム RAM ★ *Random Access Memory* の略. ランダムアクセス random access [U] (↔ sequential access) ルーチン routine [C] ループ loop [C] ロード — [他] load ◎. — [名] load [U]. ロム ROM ★ *Read-Only Memory* の略. ワードプロセッサー word processor [C].

インプット — [名] input [U] (↔ output). — [他] input ◎. オーバーフロー — [名] overflow [U]. — [他] overflow [illegible] ◎. オンライン — [形] on-line (↔ off-line) カウンター counter [C] カーソル cursor [C] キー key [C] キーボード keyboard [C] 機械語 machine language [code] [C] キャラクター character [C] 行 (プログラムの) line [C] 行番号 line number [C] グラフィックディスプレイ graphic display [U] ★ 装置は [C]. コード code [C] コボル COBOL ★ *COmmon Business-Oriented Language* の略. コマンド command [C] コンソール console [C] コンパイラー compiler [C] コンパチブル — [形] compatible コンピューター computer [C] サブルーチン subroutine [C] シーケンシャルアクセス sequential access [U] (↔ random access) シミュレーション simulation [U] ステートメント statement [C] ストリング string [C] セーブ — [他] save ◎ ソーティング sorting [U] ソフトウェア software [U] (↔ hardware) タイムシェアリングシステム time-sharing system (略 TSS) ディジタル — [形] digital (↔ analog) ディスケット diskette [C] ディスプレイ — [名] display [U] ★ 装置は [C]. — [他] display ◎. データ data ★ 複数形だが単・複両様に扱われる. デバイス device

DIX

En ja hoor! alweer een tetris-variant. En nog wel eentje van nederlandse bodem. DIX is een produkt van MSX-engine, en hier blijkt duidelijk uit dat deze jongens beter kunnen programmeren dan importeren. Het spel werkt op MSX 2 en hoger. De MSX2+ bezitters kunnen bij de intro-demo genieten van een aantal mooie screen 12 plaatjes, evenals de MSX Turbo R bezitters natuurlijk. Diegenen met een Turbo R kunnen aan het eind nog eens genieten van een aantal PCM-samples, welke afgespeeld worden tijdens de credits. Er is dus werkelijk aan elk systeem aandacht besteedt, en dat maakt het spel al meteen zeer compleet. Goed.. Het spel zelf is zoals gezegd een variant op het zeer populaire tetris. De bedoeling van DIX is om stenen, met elk twee opdrukken, zo te plaatsen dat een van de opdrukken een bepaald figuur vormt met al eerder geplaatste stenen. Het gemaakte figuur verdwijnt dan. Dit moet een aantal keren gedaan worden, om het level tot een einde te brengen. Aan het einde van elk level wordt een paswoord gegeven, zodat je ook later gewoon in hetzelfde level verder kunt



ディックス

DIX

spelen. Het eerste 'pattern' is het maken van een horizontale rij van vier dezelfde kleuren, het tweede een vierkant van vier dezelfde kleuren,enz,enz. Zo wordt steeds moeilijker en naar mijn mening zelfs te moeilijk. Als je een foutje maakt, zit zo je halve scherm vol, en kun je praktisch weer opnieuw beginnen. Verder komen er extra opties zoals extra levens en extra punten in het spel voor. Grafisch ziet DIX er zeer verzorgd uit. Het heeft een zeer professioneel uiterlijk, wat niet van alle nederlandse produkties te zeggen valt. Ook de muziek is van een goede kwaliteit, vooral omdat FM en PSG tegelijk spelen. Op zich niets bijzonders natuurlijk, maar het klinkt gewoon heel goed. Het enige minpunt vind ik de moeilijkheidsgraad, die ligt naar mijn mening te hoog. Het spel vereist enige vaardigheid en concentratie van de speler. DIX, een goede nederlandse produktie die niet duur is. Het is verkrijgbaar bij MSX - Engine.

Arjan Kooij.

DE BEOORDELING :

GRAFISCH	:	90 %
SPELKWALITEIT	:	79 %
MUZIEK	:	89 %
TOTAAL	:	88 %

7,16Mhz ERVARINGEN

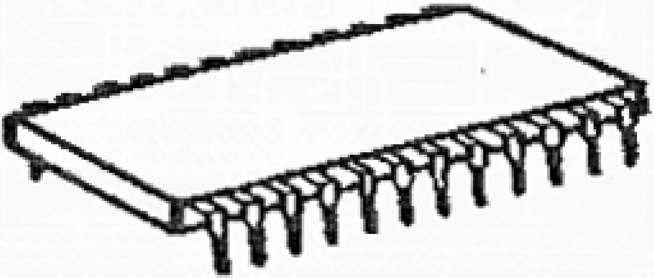
In augustus heb ik na veel twijfelen toch maar 7 Mhz in laten bouwen. Ik heb er geen spijt van gekregen zoals u in dit artikel zult lezen. De inbouw heb ik laten doen door Hans van Oranje, in Waddinxveen. De inbouw van de nieuwe processor ziet er netjes uit en is professioneel uitgevoerd, zoals alle inbouwprojecten van Van Oranje.

WAT HOUDT DE INBOUW IN?

In de computer wordt de aanwezige Z80A processor verwijderd en vervangen door een printje met daarop een Z80H processor en wat schakelelectronica. Deze Z80H processor is een Z80A processor die op een snelheid van maximaal 8 Mhz kan draaien. Verder is de processor precies hetzelfde waardoor er geen compatibiliteits-problemen zijn. De processorsnelheid is schakelbaar tussen 7,16 Mhz en 3,58 Mhz (de oude snelheid). Aan de buitenkant van de computer is natuurlijk niets te zien van de uitbreiding, op een schakelaartje na. Dit is net zo'n schakelaar als de aan/uit-schakelaar van mijn NMS 8245 maar dan met een ingebouwd lampje waaraan je kan zien of de computer op 7,16 Mhz draait of op de normale snelheid van 3,58 Mhz. 7Mhz is immers ook softwarematig aan en uit te zetten (dmv. het MOTOR-commando) doordat de schakelaar aan de buitenkant van de computer ook verbonden is met het cassettemotor-relais. De 7Mhz print kostte inclusief inbouw slechts Fl 78,50 of Fl 50,= als ik hem zelf had ingebouwd.

WAT DRAAIT EROP?

Deze 7 Mhz uitbreiding is een 100% betrouwbare uitbreiding. Ik werk er nu zo'n 4 maanden mee en



7,16Mhz ERVARINGEN

ik heb er nog niet 1 keer problemen mee gehad. Gegarandeerd alle software draait op de nieuwe processor. Dit wil echter niet zeggen dat alle software ook in de 7Mhz stand draait zoals hij moet draaien. Dingen zoals bijvoorbeeld muziek lopen gigantisch in de soep. In dat geval schakelt u gewoon weer terug naar de normale snelheid (3,58 Mhz). Het omschakelen van 3,5 naar 7 Mhz en andersom kan op ieder willekeurig moment gebeuren, dus ook bijvoorbeeld tijdens het laden van een programma. Niet alle programma's zullen sneller draaien op 7Mhz. Wanneer namelijk de diskdrive of de videoprocessor aangesproken wordt schakelt de uitbreiding automatisch terug naar 3,58 Mhz omdat de randapparatuur nu eenmaal niet kan werken op die hoge snelheid. Grafisch georienteerde programma's zullen dus niet altijd sneller werken. Rekenwerk wordt natuurlijk wel 2x zo snel uitgevoerd. Een programma zoals Dynamic Publisher wordt wel sneller op punten waarbij de processor veel te doen heeft, zoals bij het inladen van een scherm, font of stempel.

Dit gaat duidelijk sneller. Natuurlijk gaan ook veel andere opties van DP veel sneller (tekst -> kolom is een goed voorbeeld). Er zijn ook veel programma's die geheel of gedeeltelijk op interrupt basis werken. Dat wil zeggen dat er 50 of 60 keer per seconde naar een bepaalde routine wordt gesprongen in het programma waardoor het programma zeer vloeiend en regelmatig loopt (een goed voorbeeld is een scrolltekst). Deze interrupt wordt door de 7Mhz uitbreiding NIET versneld aangezien de interrupt bepaald wordt door de beeldfrequentie van de videoprocessor (dus 50 of 60 Hz). Bijna alle spellen (op wat oude na) werken op interrupt basis. 7Mhz heeft voor spellen dus geen zin. Bovendien wordt de muziek TOTAAL vervormd. Wanneer u echter programmeerd in bijv. BASIC, PASCAL of machinetaal dan zijn de snelheidswinsten zeer goed te merken. Zelf werk

7,16Mhz ERVARINGEN

ik graag in KUN-BASIC. Op 7Mhz zijn daarin veel makkelijker soepele scrolls en waves te maken. Ook in Turbo Pascal is de snelheid aanmerkelijk beter. Voor programmeurs is 7Mhz dus eigenlijk een verplichte aanschaf. Er zijn -voor zover ik weet- nog geen programma's die speciaal voor 7Mhz zijn geschreven. Hopelijk komt dat nog. Bestaande software werkt zeker soepeler met 7Mhz. De tekstverwerker TED werkt normaal al heel snel maar op 7Mhz is het helemaal perfect. Vooral sorteren gaat dan als een speer! DP werkt zoals gezegd ook fijner op 7Mhz (nog niet zo snel als op de Turbo-R maar toch zeker een stuk sneller).

CONCLUSIE

Voor programmeurs en gebruikers van serieuze software is de uitbreiding een **must**!. Speelt u alleen spelletjes dan heeft u er niets aan. Alle software zal in ieder geval gewoon blijven werken, dat is gegarandeerd!

Voor meer informatie & inbouw:
Hans van Oranje
Tollenstraat 153
2741 XZ Waddinxveen
Tel. 01828-18932

FM-PAC of MUZIEKMODULE?

Naar aanleiding van op de clubavonden regelmatig gestelde vragen over de muziekmodule wilde ik daar wat meer over vertellen.

De muziekmodule is destijds als eerste muziek-uitbreiding op de markt gekomen maar door de slechte software die bij (of liever gezegd in) de module zat is dit ding geen groot succes geworden. Toen kwam uit Japan de FM-PAC, een module die wel door goede software en veel spelletjes werd ondersteund. Het werd een doorslaand succes in Nederland (en vooral ook in Japan). Veel mensen kennen daarom alleen de FM-PAC.

Wat kan de FM-PAC?

De FM-PAC kan 9 tonen/instrumenten gelijktijdig laten horen. Het is mogelijk om 3 tonen/geluiden te vervangen door drumgeluiden. Dan kan je dus gelijktijdig 6 tonen/instrumenten en 2 drum geluiden laten klinken. Verder is het mogelijk om zelf instrumenten te maken. Je kan er zoveel maken als je maar wilt maar je kan slechts 1 zelf-gemaakt geluid gelijktijdig gebruiken. Voor andere geluiden ben je dus aangewezen op de 63 voor-geprogrameerde geluiden. Het is ook mogelijk om de FM-PAC vanuit BASIC aan te sturen in zogenaamde Music Macro Language (MML). Hiervoor zijn nieuwe instructies aan MSX-BASIC toegevoegd. Een beschrijving van deze instructie vindt u o.a. in MSX Club Magazine nr.44. Het maken van muziek in BASIC vind ik zelf nogal omslachtig maar het is te doen. Voor de FM-PAC zijn verschillende muziekprogramma's in omloop

FM-PAC of MUZIEKMODULE?

zoals FAC Soundtracker, Studio-FM en Protracker. De mogelijkheid om samples (gedigitaliseerde geluiden) af te spelen is wel aanwezig op de FM-PAC maar dat geeft geen erg hoge kwaliteit.

Wat kan de muziekmodule

De muziekmodule kan ook 9 tonen/instrumenten laten horen maar hij kan wel meerdere (9) zelfgemaakte geluiden tegelijk laten horen. Dit komt dus de muziek ten goede. Ook kan de muziekmodule betere geluiden opwekken dan de FM-PAC. Hier ga ik niet verder op in dat dat een nogal technisch verhaal zou worden. Met de muziekmodule kan je wel 'samplen'. Je kunt geluiden opnemen en weer afspelen. Dit wordt in muziekprogramma's vaak gebruikt om drums te laten klinken. Je hebt dus naast 9 muziekkanalen ook nog een extra sample (of drum)-kanaal. Verder zit er op de muziekmodule ook een MIDI-interface. Hiermee kan je een keyboard of synthesizer op je computer aansluiten zodat je muziek in stukjes kunt inspelen en later weer als een geheel kunt afspelen. Je kan dan ook de muziek aanpassen of veranderen met de computer. Op de muziekmodule kun je ook nog een speciaal keyboard aansluiten dat je kan gebruiken in sommige muziekprogramma's, maar je kan voor hetzelfde geld beter een MIDI-keyboard kopen omdat daar veel meer mee mogelijk is. Een nadeel van de muziekmodule is dat hij niet zoals de FM-PAC direct vanuit BASIC te gebruiken is met een paar toegevoegde commando's (Er bestaat een versie van de muziekmodule die dat wel kan, maar die is zeer zeldzaam; zowel in Japan als in Nederland)

Samenvatting

De muziekmodule kan relatief betere geluiden maken en bezit ook de mogelijkheid om te samplen. Ook de MIDI aansluiting is zeer handig en binnen een niet al te lange tijd zal hiervoor naast Soundtracker Pro nog een heel mooi programma verschijnen. De FM-PAC is eigenlijk een veel goedkopere versie van de Muziekmodule. Het voordeel van een FM-PAC is wel dat hij in de meeste spellen wordt gebruikt. Als je dus veel spellen speelt dan is de FM-PAC de beste keuze

FM-PAC of MUZIEKMODULE?

maar wil je muziek maken dan kan je het beste een muziekmodule aanschaffen (of beide, als je met de Moonblaster gaat werken). Dat wil niet zeggen dat je met de FM-PAC geen muziek kunt maken want luister maar eens naar de muziek van spellen zoals XAK. Dan blijkt het zelfs mogelijk om de (huidige) muziek van de muziekmodule te overtreffen.

Waar kan je ze kopen?

Er zijn 3 versies van de FM-PAC:

* De **Panasonic FM-PAC:** Dit is de orginele FM-PAC. Deze heeft een S-RAM aan boord voor het opslaan van speldata en ook een ingebouwd programma.
* De **FM-SHIP:** Dit is een koreaanse replica van de FM-PAC echter zonder S-RAM en zonder ingebouwd programma.
* De **FM-STEREO-PAK:** Dit is de Nederlandse versie van de FM-PAC, uitgevoerd in (pseudo) stereo. Ook zonder S-RAM maar wel met ingebouwd programma (nederlands faberikaat).

Voor de Panasonic FM-PAC met S-RAM worden astronomische prijzen gevraagd en is alleen nog tweedehands te krijgen. De ook in Japan populaire cartridge wordt daar vreemd genoeg niet meer gemaakt. De FM-SHIP heeft een tijd lang in het assortiment gezeten van MK en het MSX CENTRUM (nu in haarlem). Voor zover ik weet is deze nu niet meer leverbaar. De FM-STEREO-PAK is nog wel leverbaar aangezien deze in Nederland gemaakt wordt (Checkmark). Deze is nog te bestellen bij MK en MSX Club Gouda voor rond de 130 gulden. Je kan de FM-PAC ook laten inbouwen zodat hij geen slot meer in beslag neemt (en je ook zonder proppen een FM-PAC en een muziekmodule tegelijk in een Sony HBF-700 MSX kan hebben). Dat kost echter wel iets duurder, zo rond de 160 gulden. Dan is er nog de Muziekmodule. Deze is alleen nog tweedehands te koop en kost nu zo rond de Fl 250,= (dit lijkt nu veel, maar de orginele prijs is altijd nog Fl 350,=).

Bas Vijfwinkel

- MSX CONFIGURATIE -

De MSX-2 computer heeft zoals u misschien wel weet een ingeboude KLOK-CHIP. In deze chip wordt dus de tijd en ook de datum bijgehouden. Wat niet iedereen weet is dat er nog andere dingen in worden opgeslagen waarmee je zelf in kan stellen hoe je MSX er standaard uitziet (kleuren e.d.).

De tijd en datum zijn als volgt te tonen:

```
GET TIME T$: PRINT T$   ' tijd
GET DATE D$: PRINT D$   ' datum
```

Wanneer deze tijd echter niet klopt kunnen we ze als volgt bijstellen:

```
SET TIME "12:23:34"    ' "uren:minuten:seconden"
SET DATE "06/01/93"    ' "maand/dag/jaar" (dit kan
                         per computer verschillen.
```

Verder kunnen ook scherminstellingen worden bewaard. Dit gaat met het commando SET SCREEN. Eerst stellen we de computer in hoe we hem willen hebben; daarna geven we een SET SCREEN opdracht om de instellingen te bewaren. Een voorbeeld:

```
10 SCREEN 0: WIDTH 80: COLOR 15,4,4: KEY OFF
20 SET SCREEN
```

Dit is de standaard instelling van de MSX-2 computer. De volgende zaken kunnen met SET SCREEN vastgelegd worden:

Schermmode	: SCREEN 0 of 1
Aantal kolommen	: WIDTH 1 t/m 80
Voorgrondkleur	: COLOR 0 t/m 15
Achtergrondkleur	: COLOR ,0 t/m 15
Borderkleur	: COLOR ,,0 t/m 15
Functietoetsen	: KEY ON / OFF
Klikgeluid bij toetsdruk	: aan (SCREEN ,,1)
	uit (SCREEN ,,0)
printer-type	: MSX (SCREEN ,,,,0)
	niet-MSX (SCREEN ,,,,1)
cassette-baudrate	: 1200 (SCREEN ,,,1)
	2400 (SCREEN ,,,2)
Display-modus	: 0 t/m 3 (zo laten)

- MSX CONFIGURATIE -

Andere commando's die zaken die in de klokchip kunnen vastleggen zijn:

SET BEEP x,y
x is de soort BEEP die je hoort bij een ERROR (1-4), y is het volume van de BEEP (1-4).
Voorbeeld: SET BEEP 4,4

SET ADJUST (x,y)
Hiermee kan u uw beeldscherm in alle richtingen verschuiven zodat u een volledig beeld ziet. X en Y mogen variëren tussen -7 en 8.
Voorbeeld: SET ADJUST (0,0)

Bij de volgende 3 SET commando's kan er slechts **1 van de 3 bewaard worden!**

SET PASSWORD X$
Bij het opstarten van de computer moet nu eerst het password worden ingetypt om met de computer te kunnen werken. Zo krijg je dus een beveiliging tegen omgewenst gebruik. Voorbeeld: SET PASSWORD "MSX"

SET TITLE X$,y
Bij het opstarten wordt de tekst die in X$ staat op het beeldscherm getoond. Deze tekst kan slechts 6 letters zijn. Wanneer deze tekst 6 letters lang is zal de computer wachten totdat je op een toets gedrukt hebt. Y is de kleur van de tekst. Voorbeeld: SET TITLE "Hallo"

SET PROMPT X$
Na afloop van ieder commando ziet men steeds 'Ok'. Deze tekst is met SET PROMPT te veranderen. Voorbeeld: SET PROMPT "Ready"

Tip 1: SET PROMPT "files". Met deze prompt hoef je niet iedere keer het hele commando in te typen maar ga je gewoon met de cursor 1 regel naar boven en RETURN.

Tip 2: Als je een password ingesteld hebt maar je wilt dat verwijderen, geef dan even een SET PROMPT "Ok". Het password is dan weer vergeten.

Arjan Steenbergen

- BBSLIJST deel 2 -

Het tweede deel van de GS-BBS lijst. Deze keer BBS'en die dagelijks on-line zijn. Volgende keer weer meer. Samenstelling: Mari v.d. Broek.

GS-BBSLIST Update: 01-09-1992 **Overzicht**:dagelijks online

Naam:	Telefoonnr:	Openingstijden:
A.C.E.	04781-1390	dagelijks: 20.00-06.00
AGENT STEEL BBS	01718-26762	dagelijks: 21.00-07.00
ALMERE-CRACK	03240-30501	Zo-Vr: 20.00-22.00 Za: 19.30-23.00
ALMERE-POST	03240-62244	Ma-Vr: 22.00-07.00 Za+Zo: 22.00-10.00
ARMAGEDDON	05130-15056	dagelijks: 22.00-01.00
BBS CLUB GOUDA	03481-2639	Ma-Vr: 18.00-00.00 Za+Zo: 15.00-00.00
BBS KUKIDO	02230-17125	Ma-Do,Zo: 22.00-07.00 Vr,Za: 22.00-09.00
BITS-STOP	05957-1670	dagelijks: 21.00-23.00
BBS WEST-FRIESLAND	02290-70618	dagelijks: 23.00-06.00
COM-TEL	01660-2202	dagelijks: 21.00-08.00
COSY-BBS	03240-33375	Ma-Vr: 18:00-09:00 Za+Zo: 24 uur
DATALIJN	03404-61514	dagelijks: 20.00-08.00
DAYTONA BBS	05900-94518	dagelijks: 21.30-08.00
DE CRACKER	072-128989	dagelijks: 20.00-21.00
DIK'S-BBS	05920-43861	dagelijks: 19.00-22.30
DUTCH FLYER	05105-2009	dagelijks: 22.00-09.00
EDUTEL	02230-42928	dagelijks: 22.00-07.00
EEMSMOND MSX-2 BBBS	05954-12934	dagelijks: 22.00-08.00
ELJA	03200-40371	dagelijks: 20.00-07.00
EMF'S TNI BASE #4	03495-72596	dagelijks: 18.00-07.30
ERITEL	085-817814	dagelijks: 20.00-08.00
FREAK TEL	05430-21791	dagelijks: 20.30-07.00
FREKO BBS	05120-19763	dagelijks: 22.30-07.00
FUTURE BASE	071-222380	Ma-Vr: 22.00-06.00 Za+Zo: 21.00-06.00
GOOF'S GRAPHIC BBS	05756-3883	Ma-Za: 18.00-07.00 Zo: 24 uur
HC SOFT	013-354363	Ma-Vr: 00.00-06.00 Za+Zo: 00.00-11.00
IBC	030-628797	dagelijks: 23.00-07.00
JOJO COMPANY	058-125665	dagelijks: 21.00-22.30
JOS-TEL	05149-1837	Ma-Do,Zo: 21.00-07.30 Vr-Za: 20.00-12.00
KLOKKIETEL	02990-43498	Ma-Vr: 21.00-07.00 Vr: 21.00 - Ma: 07.00
LINDA'S BBS	05220-59510	Zo-Do: 19.00-20.30 Vr+Za: 19.00-24.00
LIZZY-TEL	023-358784	Ma-Vr: 22.30-10.00 Za+Zo: 22.30-12.00
MCH-BBS	02502-45129	dagelijks: 20.00-21.00
MDS	01641-2257	dagelijks: 21.00-11.00
MEGASTORE	05120-10217	dagelijks: 21.00-24.00
MEMOTEL	02990-21560	dagelijks: 19.00-06.30
MICRO DATA AMSTERDAM	020-6963125	Ma-Vr: 19.00-07.00

MSX Club Drechtsteden heeft vanaf
nu een eigen

MSX-Bibliotheek

met allerlei MSX-boeken en
tijdschriften

De boeken zullen voor een gering bedrag op een clubavond voor één maand gehuurd kunnen worden. Heeft u zelf nog boeken of tijdschriften over de MSX die u beschikbaar zou willen stellen, neem dan contact op met de penningmeester (Wim).
Voor details zie bladzijde 3

- COLOFON -

Voorzitter : Hans Meyers, 078-511156

Redactie : Arjan Kooij, 078-317564
Arjan Steenbergen, 078-146378

Penningmeester : Wim de Moor, 078-147635

Secretaris : Arjan Kooij

Public Relations : Yvonne Schuit, 078-160023

<u>Aan dit clubblad heeft verder nog meegewerkt:</u>

Bas Vijfwinkel

ONZE HARTELIJKE DANK HIERVOOR

NOTITIES